



GREAT BATTLES MEDIEVAL



ASSISTENZA

Contatta il servizio assistenza di Slitherine sul sito

www.slitherine.com

pubblica le tue domande sul forum del gioco

<http://slitherine.com/forum/>

scrivi una e-mail a

info@slitherine.co.uk

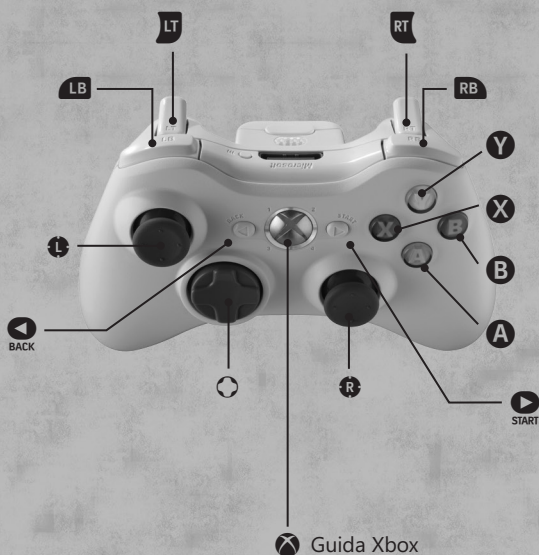
oppure telefona al numero

0044 1372617003

Per questioni specifiche della console Xbox 360, fai riferimento al manuale di istruzioni di Xbox 360 o contatta il Supporto Tecnico di Xbox.

Controlli

Controller Xbox 360



RB	pulsante dorsale destro	R	levetta destra
LT	grilletto sinistro	START	Pulsante START
LB	pulsante dorsale sinistro	R	Premi la levetta destra
RT	grilletto destro	BACK	Pulsante BACK
L	levetta sinistra	L	Premi la levetta sinistra
D	tasto direzionale	X	Guida Xbox

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

INTRODUZIONE

Benvenuto a HISTORY™ Great Battles Medieval!

Great Battles Medieval è un mix unico di strategia in tempo reale e gioco di ruolo che ti consente di sviluppare il tuo esercito; aumenterai l'esperienza, le abilità e l'equipaggiamento, personalizzando le tue truppe. Anche se la vittoria non sarà mai certa, ti consigliamo di preparare al meglio le tue unità, fornendo loro l'equipaggiamento migliore per affrontare ogni evenienza. Anche la pianificazione tattica prima della battaglia è essenziale; nemmeno il miglior generale può correggere ogni errore, una volta sferrato l'attacco.

PER COMINCIARE

Inserisci il gioco nel vano disco della console Xbox 360 e richiudilo. Il gioco potrebbe partire automaticamente, o potresti dover selezionare Great Battles Medieval dalla Xbox Dashboard.

Il gioco caricherà la schermata del titolo. Se vuoi salvare i tuoi progressi, o giocare in multigiocatore online con un account abilitato Xbox LIVE, assicurati di effettuare l'accesso prima di procedere dalla schermata del titolo al menu principale.

Procedi al menu principale premendo START nella schermata del titolo. Il menu principale ha tipologie di modalità di gioco e opzioni diverse.

Per affrontare una campagna a giocatore singolo, usa le opzioni Nuova campagna, Riprendi partita o Carica partita. Per una schermaglia a giocatore singolo, usa l'opzione Schermaglia. Per una partita multigiocatore online tramite Xbox LIVE, seleziona Multigiocatore.



INIZIARE UNA CAMPAGNA

Inizia una campagna selezionando l'opzione Nuova campagna sulla ruota del menu principale. Puoi anche tornare alla tua partita salvata automaticamente più recente, selezionando Riprendi partita sulla ruota del menu principale.

Se non conosci bene i comandi o la dinamica di gioco di Great Battles Medieval, ti consigliamo di giocare la campagna Tutorial prima di affrontare le più difficili campagne inglesi e francesi.

Nota: dopo ogni battaglia vinta, la partita verrà salvata automaticamente se l'opzione è abilitata. Non spegnere la console quando compare la finestra di autosalvataggio sullo schermo.

IL GIOCO

In Great Battles Medieval sei il generale alla guida delle forze inglesi o francesi durante la guerra dei cent'anni. La campagna inglese è pensata per i giocatori alle prime armi, mentre quella francese è rivolta agli esperti. Con gli inglesi combatterai per il Principe Nero, Enrico V e altri eroici personaggi storici, mentre con i francesi servirai Giovanna d'Arco e il re.

Great Battles Medieval è diviso in quattro aree principali, che spiegheremo più nel dettaglio a breve.

- **Mappa Impresa** – Qui scegli quale missione compiere e ti sposti nel mondo di gioco.
- **Accampamento** – Qui recluti, equipaggi e addestri le truppe.
- **Schieramento e battaglia** – Qui crei piani di battaglia per impegnare il nemico.
- **Carte di battaglia** – Qui selezioni le carte di battaglia da portare in missione.

Il gioco offre un'esperienza unica di GDR di massa. Il giocatore controlla fino a 20 unità. Ogni unità può essere equipaggiata e addestrata dal giocatore, che ne seleziona l'armatura, le armi, lo stile di combattimento e molto altro; le combinazioni sono pressoché infinite. Man mano che i tuoi uomini combattono, acquistano esperienza e nuove abilità. In pochissimo tempo avrai un'armata personalizzata adatta per le tue tattiche, diversa da quella di ogni altro giocatore.

La campagna Tutorial ti spiegherà le basi del gioco, quindi è il punto di partenza consigliato a tutti i generali inesperti.



MAPPA IMPRESA

La mappa Impresa è dove si svolge la guerra dei cent'anni. Durante il gioco, le missioni chiave verranno introdotte da filmati e dovranno essere completate per proseguire, mentre le altre sono facoltative. Alcune missioni sono nascoste e si sbloccano solo raggiungendo obiettivi speciali in battaglia. Puoi selezionare le imprese quando diventano disponibili scorrendole con la levetta sinistra.



Quando arrivi, puoi accedere a una sola provincia: le Fiandre. Questa provincia è indicata da una bandiera. Qui potrai combattere la battaglia di Cadsand. Completare altre missioni renderà disponibili nuove bandiere.

Prima di cominciare la battaglia di Cadsand, ti consigliamo di visitare i menu Accampamento e Carte di battaglia. Inizia l'impresa premendo il pulsante A sulla bandiera.

Premi il pulsante dorsale sinistro (LB) dalla mappa Impresa per accedere all'Accampamento, e il pulsante dorsale destro (RB) per accedere alle Carte di battaglia.

ACCAMPAMENTO

Qui puoi personalizzare il tuo esercito. Al centro dello schermo viene visualizzata l'unità selezionata. Le icone disposte a forma di ruota rappresentano le altre unità. Usa la levetta sinistra per muoverti da un'unità alla successiva, oppure muoviti rapidamente da un'unità alla successiva mentre sei in un sottomenu usando il grilletto sinistro (LT) e destro (RT).



Scegliendo l'icona dell'unità selezionata, entri in modalità personalizzazione. Hai a disposizione molte opzioni: puoi decidere l'armatura, le armi e lo scudo dell'unità, oltre alle sue abilità d'attacco, generali e difensive. Puoi anche cambiare la livrea dell'unità usando il tasto D come indicato dai comandi su schermo, modificando l'emblema sullo scudo. Selezionando ogni scelta, la personalizzazione diventa più complessa. Per esempio, quando scegli le armi ti verrà mostrata una serie di armi disponibili. Passando su un'arma, verranno elencati i relativi costi e benefici e le differenze rispetto all'arma attuale. Se un oggetto è troppo costoso, la sua icona resterà grigia.

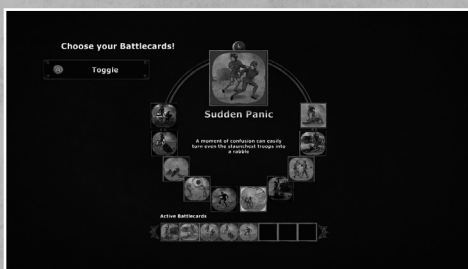
Le unità guadagnano esperienza uccidendo i nemici; quando ne hanno accumulata abbastanza, salgono di livello e guadagnano punti abilità. Questi servono a personalizzare ulteriormente l'unità. I punti guadagnati sono visibili sull'icona dell'unità, ma all'inizio del gioco non vedrai alcun numero, dato che le tue unità sono tutte reclute prive di esperienza.

Puoi reclutare nuove unità e congedarne altre usando i pulsanti a sinistra dello schermo. Usa il pulsante X per accedere al menu di reclutamento e il pulsante Y per congedare l'unità attuale. Prima di compiere questa azione, ti verrà chiesta una conferma. Ci sono solo tre tipi base di unità: fanteria, cavalleria e arcieri. L'equipaggiamento ne determina il comportamento e l'efficacia: le picche rendono i fanti efficaci contro la cavalleria, mentre spade e scudi li rendono più utili contro i fanti nemici. Ci sono milioni di combinazioni possibili.

Proseguendo nel gioco sbloccherai nuove armi, scudi e armature; riceverai inoltre più soldi per comprare unità ed equipaggiamento. In seguito, dedicherai molto tempo alla personalizzazione del tuo esercito; per ora, torna alla mappa Impresa e da' un'occhiata alle carte di battaglia.

CARTE DI BATTAGLIA

Le carte di battaglia rappresentano quei punti di svolta che hanno segnato l'esito di molte battaglie famose. Possono indicare cose come le condizioni atmosferiche, il carisma, il coraggio o molto altro. Le carte di battaglia possono influenzare unità amiche, nemiche o l'ambiente di gioco stesso.



Gli effetti di una carta di battaglia sono spiegati quando la selezioni. Il numero di carte che puoi portare dipende dall'abilità del tuo comandante. Le carte vengono ottenute completando le missioni; alla fine del gioco avrai un'ampia gamma di carte tra cui scegliere, ma all'inizio hai solo due carte e due slot. Ciò significa che puoi portare entrambe in battaglia. In seguito, potresti avere più carte che slot e quindi dovrai selezionare le migliori carte per la battaglia successiva o per rendere le tue tattiche più efficaci.

Le carte di battaglia sono attivate e disattivate dalla ruota apposita. Poiché entrambi gli slot sono occupati, devi disattivarne una per liberare uno slot, prima di aggiungerne una nuova. Attiva e disattiva le carte di battaglia con il pulsante A.

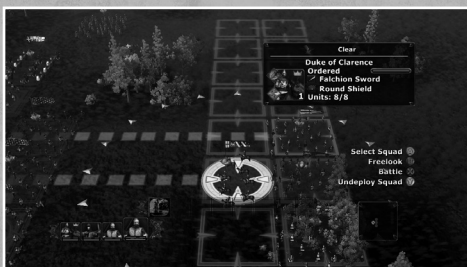
SCHIERAMENTO E BATTAGLIA

Quando hai deciso di intraprendere una missione, verrai portato al campo di battaglia. Le battaglie sono divise in due fasi. Prima della battaglia vera e propria c'è la fase di schieramento. Qui le truppe possono essere riposizionate e puoi effettuare delle modifiche finali all'equipaggiamento

delle tue unità e alle carte di battaglia. Le tessere verdi indicano le posizioni possibili per il tuo schieramento. Le tessere gialle indicano la direzione che prenderà l'unità una volta iniziata la battaglia.

Per spostare le tue truppe lungo le tessere di schieramento, seleziona un'unità e tieni premuto il pulsante A mentre la muovi con la levetta sinistra. Così la sposterai sul campo di battaglia lungo le tessere consentite finché non rilasci A.

In alcune battaglie, il numero di unità che puoi utilizzare è limitato. Potresti aver reclutato più unità degli slot unità disponibili. In questo caso, seleziona un'unità che non vuoi schierare e premi il pulsante Y per annullarne lo schieramento. Poi, usa il grilletto destro o quello sinistro per selezionare un'unità del tuo esercito (nell'angolo in basso a sinistra) e schierarla nella tessera di schieramento ora vuota con il pulsante Y. Le unità che non sono schierate per la battaglia restano grigie nell'angolo in basso a sinistra.



Quando sei soddisfatto del tuo schieramento, passi alla battaglia in tempo reale. Per farlo, premi il pulsante X. D'ora in avanti non potrai più modificare l'equipaggiamento o le carte di battaglia; l'unico modo per riposizionare le truppe è ordinare loro di muoversi e attendere che raggiungano la posizione che hai deciso per loro.

Ogni volta che vuoi impartire degli ordini, premi il pulsante X per attivare la modalità Ordini e mettere la battaglia in pausa. Così sarà più semplice per i meno esperti e i giocatori dai riflessi lenti impostare una tattica di gioco. La vittoria non dipende dalla velocità del tuo controller, ma da quella della tua mente!

Noterai che i campi di battaglia sono divisi in una serie di tessere. In questo modo selezionare unità e impartire ordini è ancora più facile. Ciò consente

anche di impostare piani di battaglia più elaborati, grazie alla conoscenza della velocità e della gittata esatta di ogni unità, a differenza di altri giochi di strategia in tempo reale in cui bisogna valutare a occhio le distanze.



Nella fase di schieramento, vedrai il campo di battaglia da dietro alle tue truppe. Nella parte superiore dello schermo potrai vedere l'esercito nemico. Se giochi con gli inglesi le tue truppe saranno vestite di rosso, mentre quelle francesi hanno la livrea blu. Nella parte inferiore dello schermo puoi vedere le carte di battaglia, e subito sotto c'è una serie di icone che rappresentano tutte le unità in campo. Queste icone mostrano lo stato dei tuoi uomini. Se un'unità viene frastornata o sbaragliata, dei simboli blu o bianchi compariranno sopra l'icona. Una volta che tutti gli obiettivi sono stati raggiunti o falliti, o tutte le unità di una fazione sono state sbaragliate, la battaglia termina.

Le unità tenderanno di seguire la direzione che hai impartito loro, ma se un ostacolo blocca il passaggio troveranno un percorso alternativo. Se incontrano truppe nemiche, le impegneranno. Qualsiasi ordine dato prima di combattere viene dimenticato nella foga della battaglia, così come vengono cancellati gli eventuali punti di rotta impostati prima dell'inizio di un combattimento.

Ogni volta che un uomo muore, un piccolo teschio fluttua sull'unità per farti capire l'andamento del combattimento. I teschi sono di colore diverso a seconda della fazione per fornire un'indicazione su chi è in vantaggio.

Il morale è una caratteristica chiave del gioco. Annientare il morale nemico rende la vittoria più semplice rispetto a uccidere tutti i nemici. Le unità sono suscettibili ai propri successi e fallimenti, così come a quelli delle unità circostanti, mentre le carte di battaglia possono influire ulteriormente. Un'unità può essere in ordine, frastornata o sbaragliata. Una volta sbaragliata, l'unità fuggirà e, se non viene chiamata a raccolta, abbandonerà la battaglia senza fare ritorno. Ogni volta che un'unità perde un livello di morale, ne vedrai le conseguenze. Vedrai anche che ricevere un attacco al fianco o sul retro avrà effetti simili, così come essere bersaglio di una carta di battaglia.

SCHERMATA POST-BATTAGLIA

Una volta vinta (o persa!) una missione, ci sarà un resoconto della battaglia: quante unità hai perso, quante ne ha perse il nemico, quanti soldi hai guadagnato, quali ricompense hai ottenuto (oppure, se vedi un grosso '?', quali ricompense non hai ottenuto!). Se perdi una battaglia, non otterrai alcuna ricompensa. Se vinci una battaglia, potresti non ottenere tutte le ricompense possibili, a seconda di quanti obiettivi hai raggiunto.



Kills	73 / 384	
Casualties	79 / 424	
Ordered	9 / 16	12 / 19
Shaken	0 / 16	1 / 19
Routed	7 / 16	6 / 19

Back

Perdere non è una tragedia. Puoi semplicemente riprovarci. Non ci sono penalità per aver perso una missione, a parte il fatto di doverla rigiocare.

Se vinci una missione, è una buona idea andare subito all'accampamento per spendere il bottino e selezionare nuove abilità per le unità che sono salite di livello. Le unità con punti abilità da spendere sono segnalate da un alone luminoso.

MODALITÀ SCHERMAGLIA

La modalità schermaglia è una sorta di allenamento per quella multigiocatore ed è anche un buon metodo per sperimentare le combinazioni di armi e unità senza perdere tempo nella campagna. Per prima cosa, seleziona il tipo di partita:

- **Illimitata.** Questa campagna ha numerosi scenari, ma non finisce mai, quindi non puoi vincere o perdere. Gli scenari non sono bilanciati, quindi puoi affrontare degli abbinamenti insoliti e molto interessanti.
- **Tiro alla fune breve.** In questa campagna ci sono tre campi di battaglia. Si comincia su quello centrale e il vincitore respinge lo sconfitto al suo campo base. Se vieni sconfitto sul tuo campo base perdi la campagna. Quando giochi sul campo base avrai il supporto dell'artiglieria!

- **Tiro alla fune lungo.** Questa campagna è identica alla precedente, ma con più battaglie da combattere.



Quando giochi una schermaglia, devi decidere quale esercito utilizzare. A quel punto non puoi più modificarlo, ma solo caricarne uno già esistente: ciò evita perdite di tempo, soprattutto in partite multigiocatore. Puoi utilizzare gli eserciti preimpostati o uno di quelli preparati con l'editor. Puoi utilizzare un esercito diverso a ogni battaglia. Nota che alcune battaglie limitano le dimensioni dell'esercito che puoi usare, mentre altre consentono l'uso di ogni esercito.

EDITOR DELL'ESERCITO

Puoi accedere all'editor dell'esercito dal menu principale o dai menu Schermaglia o Multigiocatore, ma non puoi farlo durante una partita. L'editor dell'esercito è praticamente uguale a quello dell'accampamento. Ti consente di reclutare, equipaggiare e addestrare le tue unità per nuove abilità. L'unica vera differenza è che hai un budget di pezzi d'oro e punti esperienza per creare il tuo esercito: non diventerà mai più grande o più forte di così. Puoi scegliere se modificare una delle armate preimpostate o crearne una da zero.

Nell'editor dell'esercito tutto l'equipaggiamento è sbloccato, quindi puoi provare oggetti che non potresti mai provare nella modalità a giocatore singolo.

Una volta personalizzato l'esercito, puoi salvarlo per utilizzarlo nelle partite schermaglia e multigiocatore.

L'editor dell'esercito ti consente di aumentare manualmente l'esperienza di ogni unità. Il numero di livelli disponibili in totale è mostrato in basso a sinistra. Puoi distribuire i livelli liberamente, secondo i tuoi criteri di equilibrio dell'esercito e il tuo stile di gioco.

Puoi anche annullare alcune decisioni, se compi degli errori usando l'editor dell'esercito.

MULTIGIOCATORE

Puoi accedere alla modalità multigiocatore online con l'opzione Multigiocatore sulla ruota del menu. Devi essere connesso a un profilo Xbox LIVE abilitato per accedere al menu Multigiocatore.

Una volta entrato, puoi accedere all'editor dell'esercito multigiocatore e alle tipologie di partita classificata e del giocatore. Nelle partite classificate affronti giocatori della tua stessa abilità. Nelle partite del giocatore affronti giocatori di ogni genere (a parte quelli impegnati in partite classificate). Inoltre, con l'opzione Partita del giocatore puoi selezionare la creazione di una partita privata, che non sarà visibile agli altri giocatori e ti permette di invitare un amico, senza dover giocare contro un giocatore casuale.

Creare un esercito con l'editor dell'esercito è il primo passo verso la battaglia. Puoi usare i pulsanti su schermo per creare un esercito predefinito (creato per te) oppure cominciare da zero, con il solo generale. Puoi anche modificare l'esercito come preferisci e salvare le modifiche. Puoi creare nove eserciti in totale, tre di ogni dimensione: piccolo, medio e grande. Inoltre, uno dei tuoi eserciti viene indicato come esercito predefinito. Lo userai quando crei una partita e, quando partecipi a una partita dalle dimensioni diverse da quelle del tuo esercito predefinito, ti verrà chiesto di modificare le dimensioni del tuo esercito predefinito in base a quelle dell'esercito avversario.

Una volta selezionata la tipologia di partita, seleziona Partita veloce per cercare velocemente potenziali partite ed entrare nella prima disponibile. Seleziona Partita personalizzata per cercare tra le partite disponibili e selezionarne una che ti piaccia. Scegli Crea partita per allestire la tua partita personalizzata e aspettare un avversario.

Se non ci sono partite disponibili, l'opzione Partita veloce ti chiederà di crearne una e aspettare un avversario.

Quando partecipi a una partita con un altro giocatore e ti connetti con successo, il gioco ti porterà alla schermata della mappa Impresa. Il giocatore che ha creato la partita può selezionare la mappa desiderata (se valida) ed entrambi i giocatori possono regolare le loro carte di battaglia premendo il pulsante dorsale destro (RB).

Quando sei pronto, premi il pulsante A sulla mappa Impresa. Quando siete pronti entrambi, la battaglia avrà inizio!

Le partite multigiocatore sono diverse perché hai un tempo limitato per schierare le truppe e impartire gli ordini nel corso della partita. La barra nell'angolo in alto a sinistra mostra il tempo disponibile. Quando la barra

diventa rossa, ti indica che il tempo sta per esaurirsi e che sarai costretto a iniziare la battaglia a breve.

La barra si ricarica lentamente nel corso della battaglia. Inoltre, quando entrambi i giocatori stanno impartendo ordini, se un giocatore preme X per cominciare la battaglia, smette di utilizzare il suo tempo per gli ordini mentre attende che l'avversario finisca.

Nelle partite del giocatore, se era stata selezionata la modalità Illimitata, la partita andrà avanti all'infinito, con le vittorie dei giocatori segnate nell'angolo in alto a sinistra. Consigliamo la modalità Illimitata ai giocatori occasionali, che vogliono soprattutto divertirsi. Se stai giocando partite classificate, allora la modalità Illimitata ti farà uscire dopo la prima partita, avendo determinato un vincitore per quella sessione di gioco.

CLASSIFICHE

Le classifiche sono una funzione avvincente di Great Battles Medieval. Accedi alle classifiche dall'opzione Classifiche nella ruota del menu principale. Le classifiche registrano le statistiche sia della modalità a giocatore singolo che di quella multigiocatore.

Per la modalità a giocatore singolo, le classifiche registrano il tempo di gioco minore usato per ogni battaglia nella campagna inglese e in quella francese. Non conta il tempo per gli ordini, quindi puoi ottenere ottimi tempi fermandoti spesso a valutare la situazione e dando il massimo sul piano tattico!

Per la modalità multigiocatore, visualizza la classifica Uccisioni massime per vedere il numero di uccisioni di ogni giocatore in questa modalità. Inoltre puoi visualizzare la classificazione TrueSkill™ di ogni giocatore per le partite classificate.

CONSIGLI E TATTICHE

Ci sono tante cose da tenere presente in battaglia. Qui ci sono alcuni consigli e suggerimenti, ma l'esperienza ti sarà molto più utile.

- **Abbinare armi e unità.** Il concetto base di Great Battles Medieval è che tutte le unità hanno punti di forza e debolezza. I lancieri sono efficaci contro la cavalleria. La cavalleria è efficace contro la fanteria senza lance, ma comunque subisce in combattimenti protratti o se caricata. Gli arcieri sono efficaci dalla distanza, ma deboli in mischia. L'artiglieria è letale dalla distanza, ma non può voltarsi per fronteggiare gli avversari e non combatte in mischia. Gli scudi grandi sono ottimi contro il tiro, ma pessimi in mischia. Puoi specializzare le unità con

equipaggiamento e abilità, quindi avrai unità eccezionali contro nemici specifici, ma vulnerabili contro altri. In alternativa, puoi creare un'unità multiruolo priva di debolezze. Le combinazioni sono infinite, così come le strategie. Prova le varianti e vedi cosa funziona meglio. Considera sempre l'equipaggiamento delle unità nemiche, poiché ci sono enormi differenze tra le fanterie armate di scudi grandi e lance e quelle armate con scudi piccoli e asce: le prime saranno l'incubo della cavalleria e degli arcieri, le seconde saranno un osso duro per le tue fanterie.

- **Terreno del campo di battaglia.** Il terreno influisce sulle capacità di combattimento delle tue unità. Le foreste riducono l'effetto delle armi da tiro e penalizzano la cavalleria, mentre migliorano la fanteria leggera. Il terreno roccioso offre leggera protezione dalla cavalleria, ma è meglio il terreno difendibile, come le palizzate. Cerca di posizionare le unità in modo tale che siano nel terreno a loro più congeniale e in quello più svantaggioso per il nemico.
- **Aggressività.** Le unità possono essere difensive, normali o aggressive. Le unità passive si limiteranno a difendere, non impegneranno nemici nelle tessere vicine. Questo è il livello di partenza degli arcieri. Le unità aggressive inseguiranno qualsiasi unità nemica vicina, a volte con esiti infastiti: questo è l'unico livello disponibile per la cavalleria, mentre non può essere selezionato per le unità frastornate o per quelle sbaragliate e poi chiamate a raccolta. Il livello di aggressività si imposta con le icone a destra dello schermo durante la battaglia. Presta attenzione al livello di aggressività delle tue unità, poiché troppa o troppo poca autonomia possono determinare l'esito della battaglia!
- **Sposatezza e Corsa.** Le unità si affaticano se corrono o combattono troppo. Puoi decidere se far correre o camminare le unità con i pulsanti a destra dello schermo. La corsa è predefinita, ma le unità sposate non possono correre. Quando sono sposate, le unità ricevono grosse penalità al combattimento, quindi far riposare le truppe e alternarle in prima linea è una tattica vincente. La sposatezza è mostrata da una barra sulla carta dell'unità nella parte inferiore dello schermo.
- **Morale.** Quando un'unità subisce perdite, il suo morale si abbassa. Con il tempo, questo si ristabilirà, quindi fa' riposare le unità frastornate e il loro morale risalirà. Se un'unità viene sbaragliata, non è più sotto il tuo controllo e fuggirà dal campo di battaglia. A volte si chiamerà a raccolta prima di fuggire; in questo caso, potrai controllarla di nuovo, ma tieni presente che sarà probabilmente molto fragile.
- **Attacchi al fianco.** Una volta impegnata in combattimento, un'unità si volterà in quella direzione. Anche se attaccata alle spalle, un'unità si girerà abbastanza in fretta per rispondere. Tuttavia, se un'unità viene attaccata da due direzioni diverse, ciò costituisce un attacco al fianco. Questi sono indicati da un effetto blu sull'unità in battaglia. Un attacco al fianco causa una consistente riduzione al morale ed è un buon modo per mandare in rotta le unità nemiche.
- **Calpestio.** Le unità di cavalleria, soprattutto quelle con lancia da cavaliere, hanno la possibilità di calpestare la fanteria nemica al contatto. Ciò si applica prima del combattimento e dà alla cavalleria la possibilità di spazzare via la fanteria nemica in un sol colpo. La fanteria armata di lance è molto resistente al calpestio, così come le unità con l'abilità Tenacia riducono di molto gli effetti del calpestio.

RICONOSCIMENTI

Slitherine Software

Programmazione: Philip Veale - Grafica: Richard Evans - Progettazione: Iain McNeil - Gestione commerciale: JD McNeil - Direttore marketing: Marco Minoli

Responsabile web: Andrea Nicola - CQ: Robbie Shaw, Christian Bassani

War Drum Studios

Amministratore delegato, architettura sistema: Thomas Williamson
Direttore tecnico: Michael Owen - Sviluppo commerciale: Flashman Studios
Capo grafico: Anna Vittone

Programmatori: John Haynes, Joshua Johnson, Sakib Saikia, Dustin Holtz, Djilani Kebaili, Peter Lee - Artisti 3D: Morgan Pasteur, Allyce Rusnak
Programmazione audio: J Peter Williamson - Grafica esterna: Immersion Games

Ringraziamenti speciali a: Acronym Games, Ike Herman, Jeremy Stieglitz, Matt Williams, Abner Williamson, Ross Friedberg, Victor Waters, Zack Fowler

Lordz Games Studio

Amministratore delegato: Tim van der Moer - Progettazione scenario: Lukas Nijsten - Montaggio filmati: Christian Sturm - Audio e musica: Morgan Casey for the Lordz Games Studio

Localizzazione - Synthesis International

Responsabile localizzazione: Luca Artoni - Responsabile traduzione: Irene Panzeri - Responsabile audio: Edoardo Fusco - Direttore doppiaggio: Ambra Ravaglia - Programmatore audio: Manuel Auletta

Doppiatori

Christopher Jones - Antonio Paiola - Antoine Tomé - Malcolm Andreasson
Ángel Amorós

Publicato da Slitherine Ltd ©2010. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Slitherine td. Tutti i diritti riservati HISTORY™ Great Battles Medieval. Slitherine Ltd 2010. Sviluppo esterno di War Drum Studios. Tutti i diritti riservati. THE HISTORY CHANNEL, HISTORY e il logo "H" sono marchi di A&E Television Networks. Tutti i diritti riservati. Filmati documentari © 1999-2009 A&E Television Networks. Tutti i diritti riservati. Utilizza tecnologia Slitherine Ltd 2010. Tutti i marchi e le immagini associate presenti in questo gioco sono marchi e/o materiale coperto da copyright di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.



WAR DRUM STUDIOS

